

MANUAL DE CONOCIMIENTO DEPORTIVO

Guía didáctica para comprender mercados, reglas de liquidación y particularidades de los deportes más consultados.

Presentado por

Eskarlet Pereira

Formación interna

Betfine24 · Agosto 2026

CÓMO LEER UNA APUESTA

MERCADO

1X2

TOTAL

+2.5

HÁNDICAP

-1.5

ESTADO

EN VIVO



Tiempo reglamentario, prórroga, sets, innings y mapas pueden cambiar la liquidación.



Antes de responder: identificar deporte + mercado + alcance + resultado oficial.

Índice y objetivo

Una presentación pensada para aprender por bloques, no para memorizar todo de una vez.

Objetivo

Entender cómo se estructura una apuesta, qué reglas cambian según el deporte y qué validar antes de responder a un usuario.

i Mercado = todo lo que se puede apostar dentro de un evento.

✓ El objetivo operativo es explicar con claridad por qué una apuesta gana, pierde o se devuelve.

1 **Fundamentos**



2 **Mercados principales**



3 **Reglas de liquidación**



4 **Deportes clave**



5 **Otras disciplinas**



6 **Esports**



7 **Guía rápida**



Cómo leer una apuesta

Antes de memorizar mercados, hay cuatro preguntas que siempre debemos responder.

1. ¿Qué deporte es?

Cada disciplina puede cambiar la duración, el resultado oficial y cuándo se devuelve una apuesta.

2. ¿Qué mercado eligió?

Ganador, total, hándicap, clasifica, marcador exacto, estadísticas, jugador, sets, mapas, etc.

3. ¿Qué período cuenta?

Tiempo reglamentario, prórroga, tanda de penales, cuartos, sets, innings, mapas o rondas.

4. ¿Qué ocurrió con el evento?

Completado, suspendido, aplazado, reemplazo de participante, retiro o descalificación.



Regla de oro: no asumir. Primero identificar deporte + mercado + alcance + fuente oficial.

1X2 y Clasificará / Campeón

Dos mercados simples que ayudan a entender la diferencia entre resultado del partido y resultado de una competición.

1 1X2

Predice el resultado del encuentro dentro del tiempo reglamentario cuando el mercado ofrece tres opciones.

1

LOCAL

X

EMPATE

2

VISITANTE

Si hay prórroga o alargue, el 1X2 normalmente se define por el tiempo reglamentario.



Clasificará / Campeón

Predice qué equipo o participante avanzará a la siguiente ronda o será campeón del evento.

- No depende únicamente del marcador de los 90 minutos.
- Puede incluir prórroga, penales, series o fases completas según el torneo.
- Se liquida con el resultado que determina oficialmente quién avanza o quién gana.

Totales Más / Menos

Se fija una línea y se predice si el resultado final quedará por encima o por debajo.

Caso 1 · Total 2.5

+2.5 gana con 3 o más goles.
-2.5 gana con 0, 1 o 2 goles.

La línea .5 evita el empate exacto.

Caso 2 · Total 3

Si hay exactamente 3 goles y el mercado es de 2 vías, la apuesta se devuelve con cuota 1.

+3 gana desde 4.
-3 gana con 0, 1 o 2.

¿Dónde se usa?

Goles · puntos · tarjetas · córners · hits · carreras · rebotes · asistencias · mapas · rounds y otros indicadores.



Clave: una línea entera puede generar devolución en mercados de 2 vías; una línea .5 no.

Hándicap de 2 vías

El hándicap asigna una ventaja o desventaja virtual para equilibrar a los participantes.

Ejemplo · Verde -1.5

- Verde inicia, a efectos de apuesta, con -1.5 goles.
- Para ganar la apuesta debe vencer por 2 o más goles.
- Si gana por solo 1, la apuesta es perdedora.



Rojo +1.5: puede perder por 1 gol y la apuesta sigue siendo ganadora.

Ejemplo · Verde -2

- Verde necesita ganar por 3 o más para acertar.
- Si gana exactamente por 2, el resultado ajustado queda empatado.
- En mercado de 2 vías, ese empate produce devolución.



El mismo principio puede aplicarse a goles, puntos, sets, carreras, córners y otras estadísticas.

Hándicap / Totales de 3 opciones

En este formato el empate existe como una selección independiente, por lo que el resultado exacto no se devuelve.

Hándicap 3 vías

Ejemplo Melgar -1.
Si Melgar gana 2-1, al restar 1 gol queda 1-1.

Resultado ganador: Empate con Melgar -1.

Total 3 vías

Ejemplo córners +11.
12 o más = gana +11.
11 exactos = gana la opción "igual 11".

Si apostaste +11 y hubo 11, pierdes.



2 vías: puede existir devolución. 3 vías: normalmente hay una opción específica para el empate.

Reglas transversales

Principios que se repiten en muchos deportes y evitan respuestas incorrectas.

1

Resultado oficial

La liquidación se apoya en el resultado oficial del torneo, liga, federación o proveedor indicado.

2

Tiempo reglamentario

Muchos mercados solo cuentan el tiempo regular. Prórroga, penales o extras cuentan únicamente si la regla lo indica.

3

Suspensión / aplazamiento

Si el evento no se reanuda dentro del plazo previsto -frecuentemente 24 h-, los mercados no definidos suelen devolverse.

4

Mercado ya definido

Si el resultado ya estaba determinado cuando se detuvo el evento, esa apuesta puede mantenerse válida.

5

Línea exacta

En 2 vías, si total o hándicap terminan exactamente en la línea, normalmente hay devolución.



Antes de responder, revisar si la regla del mercado incluye prórroga, penales, sets, innings, mapas o estadísticas oficiales.

Mapa de disciplinas del manual

Todos los deportes se mantienen dentro de la guía; el nivel de detalle cambia según su uso operativo.

Equipo

Fútbol · baloncesto · balonmano · hockey hielo/hierba · bandy · rugby · fútbol americano · australiano · gaélico · futsal · playa · floorball · waterpolo · hurling

Raqueta / precisión

Tenis · bádminton · tenis de mesa · snooker · billar inglés · dardos · golf · ajedrez

Motor / resistencia

Automovilismo · ciclismo · carreras de caballos · deportes de invierno · surf

Combate

Boxeo · MMA · karate · judo y otras peleas

Esports

CS:GO · Dota 2 · LoL · StarCraft II · otros deportes electrónicos

Especiales

Cricket · apuestas especiales · fútbol mixto

Fútbol · reglas base

Es el deporte con mayor cantidad de mercados del manual y el que más conviene dominar.

T Tiempo

- Tiempo reglamentario + añadido.
- Prórroga y penales se excluyen salvo mercados especiales como Clasificará/Campeón.
- Los mercados de cada mitad incluyen el añadido de esa mitad.

S Suspensión

- Si no se reanuda dentro de 24 h, los mercados no definidos se devuelven.
- Los mercados ya determinados al momento de la interrupción permanecen vigentes.
- Si se pospone menos de 24 h, las apuestas suelen mantenerse.

T Tarjetas

- No cuentan tarjetas o expulsiones posteriores al pitido final.
- Las tarjetas durante el descanso cuentan para el global, no para una mitad específica.
- Solo se consideran tarjetas de jugadores en campo cuando la regla lo exige.

Fútbol · mercados de resultado y goles

Agrupamos los mercados del manual por lógica para que sea más fácil explicarlos.

Resultado del partido

Ganador 1X2 · Doble oportunidad 1X/X2/12 · Ganar sin empate · 1ª mitad/partido · Ganará alguna mitad · Ganará ambas mitades · Margen de victoria · Cuándo se determina el ganador.

Goles y equipos

Totales · Total individual · Ambos equipos marcan · Número exacto de goles · Goles por equipo · Par/impar · En qué mitad habrá más goles · Marcará en cada mitad.

Clasificación y torneo

Clasificará · Campeón · Ganador de grupo · Quién termina más alto · Máximo goleador del torneo. Estos mercados pueden incluir prórroga, penales o toda la fase.



Autogoles: normalmente se contabilizan a favor del equipo contrario para los mercados de equipo.

Fútbol • estadísticas y eventos del partido

Estos mercados se liquidan con datos oficiales y requieren revisar qué acciones realmente cuentan.

Córners

Más/menos • primer córner • último córner • tiempo del primer córner • equipo con más córners • total par/impar.

Solo cuentan los córners ejecutados; los concedidos pero no cobrados no cuentan.

Tarjetas

Primera amarilla • equipo con más amarillas • total por equipo • total par/impar • expulsión sí/no.

Revisar si se excluyen banquillo, cuerpo técnico o tarjetas posteriores al final.

Goles y jugadores

Primer/último goleador • marcará al menos un gol • tiempo del primer/último gol • forma del primer gol • primer/último equipo en marcar • líder gana/pierde/empata.



Las estadísticas como offside, faltas, tiros y otros indicadores se calculan con la fuente oficial del organizador.

Hándicap asiático de cuarto de gol

Las líneas .25 y .75 dividen el importe en dos hándicaps.

-0.25

50% Hándicap 0 + 50% Hándicap -0.5

Empate = media devolución + media pérdida.

+0.25

50% Hándicap 0 + 50% Hándicap +0.5

Empate = media devolución + media ganancia.

-0.75

50% Hándicap -0.5 + 50% Hándicap -1

Gana por 1 = media ganancia + media devolución.

+0.75

50% Hándicap +0.5 + 50% Hándicap +1

Pierde por 1 = media devolución + media pérdida.



Pensarlo como dos apuestas al 50% hace mucho más fácil explicar estos mercados al usuario.

Baloncesto · reglas base

La prórroga puede contar o no según el mercado; esta es la primera validación.

Ganador

Si aparecen Equipo 1 / Empate / Equipo 2, se liquida por tiempo reglamentario.
Si no hay opción de empate, normalmente se incluye prórroga.

Interrupciones

Si no se reanuda dentro de 24 h, mercados no definidos se devuelven.
Si se interrumpe a menos de 5 min del final, el manual mantiene las apuestas válidas.

Mitades / cuartos

2ª mitad y 4º cuarto se liquidan excluyendo prórroga.
Para mercados de cuarto o mitad, el período debe completarse cuando la regla así lo exige.



Si total o hándicap termina exactamente en la línea de 2 vías, hay devolución.

Baloncesto · mercados y estadísticas

El manual incluye mercados de equipo, períodos y jugadores.

Equipo y partido

Ganador · Totales · Hándicap · Total individual · ¿Habrá prórroga? · Mitad con más puntos · Cuarto con más puntos · Margen de victoria · Par/impar · 1ª mitad/partido.

Jugadores / equipo

Rebotes · asistencias · bloqueos · faltas · robos/cambios de agarre · puntos. Si el jugador no participa, su mercado individual normalmente se devuelve.

Carreras de puntos / torneos

Primer equipo a 10/20 puntos · primeros/últimos puntos · método de primeros puntos · ganador de grupo/división/conferencia · serie de playoffs · campeón · clasificará.



Los props de jugadores suelen incluir prórroga salvo que el mercado indique lo contrario.

Béisbol · cómo se liquida

El número de innings y el estado oficial del juego son esenciales.

Juego oficial

Si se suspende, 5 innings (4.5 si el local va ganando) pueden bastar para declarar resultado oficial en ciertos mercados.

9 innings / extra innings

Totales y hándicaps normalmente se calculan tras 9 innings (8.5 si el local va arriba) e incluyen extra innings cuando son necesarios.

Apuestas en vivo

Para apuestas Live, el juego debe completarse salvo que el resultado del mercado ya estuviera determinado al detenerse.



Si el partido se reanuda dentro de 24 h, las apuestas suelen mantenerse; si no, se aplican devoluciones según el mercado.

Béisbol · mercados más útiles

Además de ganador, total y hándicap, hay mercados propios del deporte.

Carreras y equipo

Total del partido · Total individual · Primer equipo en anotar · Último equipo en anotar · Próximo equipo en anotar · Primer equipo en llegar a 3 carreras.

Innings / jonrones

1ª entrada +0.5 · Resultado de 1ª entrada · Carreras del primer jonrón · Cuándo se anotan más carreras · ¿Ganará quien anotó primero?

Estadísticas

Carreras + hits + errores · Par/impar · Primer lanzamiento de la siguiente entrada · Juego Local-Visitante · Campeón de división.



La fuente oficial define carreras, hits, errores y el resultado final usado para liquidar.

Tenis, bádminton y tenis de mesa

Comparten ganador, sets y hándicaps, pero difieren en retiros y continuidad.

Tenis

Mercados: ganador · juegos/sets · hándicap · totales · marcador por sets.

Retiro o descalificación: lo ya definido se mantiene; lo demás suele devolverse.

Cambio de sede/superficie no necesariamente anula.

Super tie-break final = 1 set de 1 juego.

Bádminton

Sustitución antes del inicio = devolución.

Interrupción / aplazamiento: se devuelven mercados no definidos.

Mercados: ganador del partido, ganador del set, campeón, próximo punto/lanzamiento, marcador exacto.

Tenis de mesa

Ganador partido/set · próximo punto · total de puntos · hándicap de puntos · carrera a puntos.

Retiro/descalificación: lo ya definido puede mantenerse; los demás mercados se devuelven.

Vóleibol, playa y balonmano

Aquí importan mucho los sets, los períodos y si el partido se completa.

Vóleibol

Ganador · totales · total individual · total de sets · 5º set sí/no · carrera a puntos · hándicap en sets · marcador exacto · campeón/grupo · par/impar.

Golden Set no cuenta para el partido, salvo Clasificará/Campeón.

Vóleibol de playa

Reglas similares al vóley.

Cambio de sede no invalida.

Si se sustituye un integrante de la pareja antes del inicio, se devuelve.

Mercados: ganador, total, total individual, sets, carrera a puntos, hándicap, marcador exacto, campeón.

Balonmano

Tiempo regular; extras no cuentan salvo indicación.

Ganador · totales · hándicap · penal de 7 m · primer/siguiente/último gol · carrera a goles · doble oportunidad · mitad/partido · par/impar · clasificará · campeón/grupo.

Hockey sobre hielo · qué revisar

La diferencia entre 2 vías y 3 vías vuelve a ser crítica.

Ganador

2 resultados: suele incluir prórroga + penales.
3 resultados: se liquida solo con tiempo reglamentario.

Totales / hándicap

Totales y hándicaps se liquidan según el tiempo indicado. Si la línea exacta queda empatada en 2 vías, hay devolución.

Mercados de jugador

Goles de jugador · gol + asistencia · primer goleador · tiros a puerta. Si el jugador no participa, su mercado individual suele devolverse.



También hay mercados de períodos, doble oportunidad, prórroga, penalizaciones, primeros/próximos/últimos goles, playoffs, campeón y clasificación.

Bandy, hockey hierba, floorball y waterpolo

Son deportes de equipo donde la regla del tiempo reglamentario manda.

Bandy

Tiempo principal según torneo. Prórroga/penales solo para clasificar/campeón. Partido puede considerarse válido desde 80 min. Aplazado >24 h = devolución salvo mercados ya definidos.

Hockey hierba

Tiempo principal; prórroga y penales para pasar de ronda/campeón. Se considera disputado desde 60 min. Mercados ya definidos pueden mantenerse si se interrumpe.

Floorball

60 min, 3 períodos de 20. Partido considerado celebrado desde 50 min. Prórroga/penales para clasificar/campeón. >24 h suele implicar devolución.

Waterpolo

Ganador, hándicap, totales, total individual, clasificar y par/impar. Cuartos y mitades se liquidan con los goles del período; prórroga no cuenta salvo indicación.

Rugby, fútbol americano, australiano, gaélico y hurling

Misma lógica general: identificar tiempo, prórroga y sistema de puntuación.

Rugby

80 min + añadido, sin extras salvo indicación. Mercados: ganador, total, hándicap, doble oportunidad, clasificar, total individual, campeón, tarjetas, 1ª mitad/partido, goleadores y marcador exacto.

Fútbol americano / australiano

Prórroga suele contar salvo 1ª mitad/partido, diferencia de puntos y último cuarto. Mercados: ganador, totales, hándicap, cuartos, primera mitad y anotadores/jugadas.

Gaélico / Hurling

Tiempo principal. Gol = 3 puntos; punto individual = 1. Si el partido no se completa dentro de 24 h, se devuelven mercados no definidos. Puede haber prórroga o repetición.

Fútbol gaélico

60 min: 2x30. En empate: prórroga o repetición. Ejemplo 0-18 = 18 puntos; 2-10 = 16 puntos.

Futsal, fútbol playa y fútbol mixto

Tres variantes con reglas de duración y liquidación distintas.

Futsal

40 min: 2x20. Extras y tiros de 6 m solo para clasificar/campeón. Cancelación o aplazamiento prolongado produce devolución. Estadísticas según fuentes oficiales listadas en el manual.

Fútbol playa

36 min: 3x12. Tiempo añadido y penales para ganador/clasificar/campeón. El partido se considera disputado desde 24 min. >24 h sin reanudación = devolución de mercados no definidos.

Fútbol mixto

Se comparan equipos “virtuales” usando los goles que sus jugadores/equipos reales anotan en partidos reales. La liquidación ocurre cuando terminan todos los partidos fuente.

Boxeo y deportes de combate

En combate es clave diferenciar decisión, KO, TKO, descalificación y rounds.

Reglas base

Evento reprogramado dentro de 24 h: las apuestas pueden mantenerse.
Cambio de arena no invalida.
Sustitución de un participante = devolución.
El evento comienza con la primera campana.

Cómo se gana

Victoria puede incluir puntos, KO, TKO, descalificación o retiro.
"Ganar por puntos" = decisión de jueces al finalizar rounds.
Si un boxeador no sale al siguiente round, se considera finalizado en el round anterior.

Mercados

Ganador · total de rounds · round de victoria · habrá caída · método de victoria · ganador + rounds · rango de rounds · distancia completa · knockdown / KO / TKO.



Si cambia el número programado de rounds, algunos mercados de cantidad de rounds se devuelven aunque el ganador siga válido.

Automovilismo y ciclismo

En ambos se toma como referencia el informe oficial inmediato de la competencia.

Automovilismo

Aplica a F1, MotoGP, DTM, WTTC, Superbike y otros.

Mercados: ganador, podio, campeón, top 3 campeonato, constructores, head-to-head, equipo con más puntos, abandonará/no, vuelta rápida y puntos restantes.

Clasificación según tiempo oficial. Los pilotos que inician la vuelta de formación se consideran participantes. Descalificaciones o cambios posteriores al informe inmediato no alteran la liquidación según este manual.

Ciclismo

Mercados: ganador de carrera/etapa, quién termina más alto, equipo más alto, Rey de la Montaña, clasificación por puntos y podio.

Si un participante no toma la salida, sus apuestas se devuelven.

Interrupción o aplazamiento superior a 24 horas: se devuelven mercados no definidos. La liquidación se apoya en el informe oficial inmediato.

Carreras de caballos · conceptos operativos

Es uno de los deportes con reglas de liquidación más específicas.

Retiros tardíos

Si un caballo se retira antes de quedar bajo órdenes del juez de salida, la apuesta a ese caballo se devuelve y las apuestas ganadoras pueden sufrir deducción por Regla 4 de Tattersalls.

Resultado y SP

Se liquida por resultado oficial. En UK/Irlanda puede existir concesión de doble resultado en ciertos casos. Las apuestas suelen liquidarse al Starting Price (SP) cuando corresponde.

Favoritos / show prices

El favorito es el caballo con menor cuota. En favoritos conjuntos la apuesta puede dividirse entre ellos. Los show prices son precios actuales previos a la carrera y pueden fluctuar.



La deducción Regla 4 depende de la cuota del caballo retirado y puede ir desde 90% hasta 0%.

Regla 4 de Tattersalls · escala rápida

Resumen de deducciones netas por cuota decimal del caballo retirado.

≤1.12	90%	1.45-1.57	65%	2.25-2.59	40%	5.50-6.99	15%
1.13-1.19	85%	1.58-1.66	60%	2.60-2.79	35%	7.00-10.99	10%
1.20-1.27	80%	1.67-1.83	55%	2.80-3.39	30%	≥11.00	0%
1.28-1.33	75%	1.84-1.99	50%	3.40-4.19	25%		
1.34-1.44	70%	2.00-2.24	45%	4.20-5.40	20%		



Si se retiran varios caballos, la deducción total no excede 90 peniques por libra según el manual.

Precisión, eventos especiales, cricket y deportes de invierno

Reglas resumidas para consultas menos frecuentes.

Ajedrez / billar / snooker / dardos

Ajedrez: ganador del match o torneo; sustitución y aplazamiento suelen devolver.
Billar inglés: ganador.
Snooker: ganador, frames/totales; mercados no definidos se devuelven si se interrumpe.
Dardos: ganador, 180s, hándicap, color ganador, dobles, campeón.

Golf / surf / especiales

Golf: campeón, líder 1ª ronda, líder + campeón, wire-to-wire, hoyo en uno, doble pronóstico.
Surf: campeón.
Apuestas especiales: política/farándula; si hay empate entre ganadores, la cuota se divide.

Cricket / invierno

Cricket: ganador, 1er inning total, total por equipo, primer wicket, 50/100 en partido, carreras a 6 lanzamientos, super over, run outs, mejor bateador/lanzador, jugador del partido, más seises.
Invierno: ganador, top 3, head-to-head; cambios de distancia/rondas/sede o >24 h pueden generar devolución.

Esports y CS:GO

En esports la fuente oficial puede ser el organismo rector, la transmisión o la API del juego.

Reglas generales

Las rondas extra cuentan salvo indicación.
Partido/mapa no completado: se anula salvo resultado ya determinado.
Reinicio por desconexión: mercado afectado suele anularse.
Walkover previo al inicio puede anular apuestas.

CS:GO

El overtime cuenta salvo que el mercado sea de tiempo reglamentario.
Apuestas de rondas se anulan si cambia el número reglamentario.
Mapa/ronda iniciada pero no completada: se anula salvo resultado ya definido.

Mercados comunes

Ganador de partido/mapa · doble oportunidad · hándicap · total de mapas · marcador exacto · carrera a mapas/rondas · primera sangre u objetivos específicos según juego.



Si el nombre del equipo cambia oficialmente por cambio de organización, el manual mantiene las apuestas.

Dota 2, LoL y StarCraft II

Los mercados se liquidan con eventos específicos del mapa y datos oficiales del juego.

Dota 2

Empate en mapas: mercado ganador de mapa se anula.

Primera sangre: solo muertes del rival.

Muertes y creeps: marcador / retransmisión / API.

Roshan: cuenta el equipo que lo mata, no quien recoge Aegis.

En rendición, torres/inhibidores se ajustan al mínimo necesario para ganar.

League of Legends

Misma lógica para mapas, primera sangre, kills, monstruos y edificios.

Edificios destruidos cuentan para el rival.

En rendición, se ajustan torres/inhibidores mínimos.

Mercados Next Building Destroyed se anulan si hay rendición.

StarCraft II

Apuestas de mapas: empate = anulación del mercado ganador de mapa.

Mercados de raza/nación del ganador: si el partido inicia pero no termina, se anulan salvo que el resultado ya esté determinado.

Checklist para analizar una apuesta

Seis pasos antes de responder o escalar una consulta.

- 1 Identifica el deporte** Cada disciplina puede cambiar la forma de liquidación.
- 2 Ubica el mercado** Ganador, total, hándicap, clasificará, estadística, jugador, set, mapa, etc.
- 3 Confirma el alcance** ¿Solo tiempo reglamentario o también prórroga, penales, sets, innings o mapas?
- 4 Revisa el estado** ¿Evento completado, suspendido, aplazado, retiro, sustitución o descalificación?
- 5 Consulta la fuente** Resultado, estadísticas o API oficial según deporte/proveedor.
- 6 Explica con claridad** Qué se apostó, qué ocurrió y por qué gana, pierde o se devuelve.

✓ Objetivo final: responder con seguridad, claridad y criterio operativo; si algo no está claro, escalar antes de asumir.

Lo que debemos recordar

No se trata de memorizar cientos de mercados, sino de saber cómo analizarlos.

1. Mercado

Identifica exactamente qué se apostó y en qué período.

2. Regla

Confirma si incluye prórroga, sets, innings, mapas o estadísticas.

3. Resultado

Valida la fuente oficial y el estado final del evento.

4. Comunicación

Explica el resultado de forma sencilla, sin inventar reglas ni prometer una resolución que no esté confirmada.

5. Escalamiento

Si existe una excepción, inconsistencia o duda, se revisa el manual y se escala antes de responder definitivamente.

Eskarlet Pereira

Manual de Conocimiento Deportivo · Betfine24